



IFW

Docket No.: SHO-0036
(PATENT)

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Patent Application of:
Hideaki Imura

Application No.: 10/697,041

Confirmation No.: 8363

Filed: October 31, 2003

Art Unit: 3713

For: Gaming machine

Examiner: Not Yet Assigned

CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:

Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign application filed in the following foreign country on the date indicated:

<u>Country</u>	<u>Application No.</u>	<u>Date</u>
Japan	2002-334118	November 18, 2003

In support of this claim, a certified copy of the said original foreign application is filed herewith.

Dated: November 3, 2004

Respectfully submitted,

By 

Robert S. Green

Registration No.: 41,800
RADER, FISHMAN & GRAUER PLLC
1233 20th Street, N.W., Suite 501
Washington, DC 20036
(703) 955-3750
Attorney for Applicant

BEST AVAILABLE COPY

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 2 年 1 1 月 1 8 日
Date of Application:

出 願 番 号 特 願 2 0 0 2 - 3 3 4 1 1 8
Application Number:

[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 2 - 3 3 4 1 1 8]

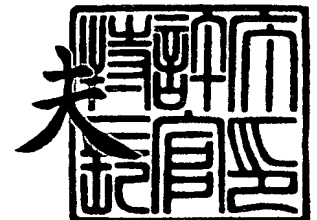
出 願 人 アルゼ株式会社
Applicant(s):

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2 0 0 4 年 3 月 3 0 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今 井 康 夫



出証番号 出証特 2 0 0 4 - 3 0 2 6 0 6 3

【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-0932

【提出日】 平成14年11月18日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 5/04
A63F 7/02

【発明の名称】 遊技機

【請求項の数】 8

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明3丁目1番地25号 有明フロンティアビルA棟

【氏名】 井村 英明

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明3丁目1番地25号 有明フロンティアビルA棟

【氏名】 大桃 伸吾

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100072604

【弁理士】

【氏名又は名称】 有我 軍一郎

【電話番号】 03-3370-2470

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 006529

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9814912

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄が曲面状の図柄配置面に配置されて前記複数の図柄で形成された複数の図柄列をそれぞれ変動表示する変動表示手段と、前記変動表示手段の前方に前記変動表示手段に対向して設けられ、前記図柄を平面状の図柄透過面で透過して表示するとともに、遊技に関する画像を表示する画像表示手段と、前記図柄を照明する図柄照明手段と、前記変動表示手段の側方に設けられ、前記変動表示手段の側方の面上において前記図柄配置面と前記図柄透過面とで挟まれた領域を覆って前記画像表示手段の画像表示を補助する画像表示補助手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数の図柄を配置した複数の図柄列をそれぞれ変動表示する変動表示手段と、前記変動表示手段の前方に設けられ、遊技に関する画像を表示する画像表示手段と、前記図柄を照明する図柄照明手段と、前記変動表示手段の側方に設けられ、前記図柄照明手段から発した光を反射して前記画像表示手段の表示を補助する画像表示補助手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記図柄照明手段が、前記図柄の背後から前記図柄を照明する背後照明器を含み、前記画像表示補助手段が、前記背後照明器から発した光を反射するようにしたことを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記図柄照明手段が、前記図柄の正面斜めから前記図柄を照明する正面照明器を含み、前記画像表示補助手段が、前記正面照明器から発した光を反射するようにしたことを特徴とする請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

前記画像表示補助手段が、前記変動表示手段を収納する収納手段に取り付けられていることを特徴とする請求項 1 ないし請求項 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

前記画像表示補助手段が、白色の板材であることを特徴とする請求項 1 ないし請求項 5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 7】

前記画像表示補助手段が、ミラー状の板材であることを特徴とする請求項 1 ないし請求項 5 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 8】

複数の図柄を配置した複数の図柄列を変動表示する変動表示手段と、前記変動表示手段の前方に設けられ、遊技に関する画像を表示する画像表示手段と、前記変動表示手段の側方に設けられ、前記変動表示手段の図柄を側方から照明する側方照明手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【0 0 0 1】****【発明の属する技術分野】**

本発明は、液晶表示装置を備えた遊技機に関するものである。

【0 0 0 2】**【従来の技術】**

近時、停止ボタンを備えたスロットマシン、所謂、パチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を変動表示する回転リールを複数配列して構成した変動表示装置を有する。遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が変動表示装置を駆動制御して各リールを回転させることにより、図柄を変動表示させ、一定時間後自動的に、あるいは遊技者の停止操作により、各リールの回転を順次停止させる。このとき、表示窓内に現れた各リールの図柄が特定の組合せ（入賞図柄）になった場合にメダル、またはコイン等の遊技媒体を払出すことで遊技者に利益を付与する。

【0 0 0 3】

現在主流のパチスロ機では、リールの図柄を目視するための表示窓が装置の正面に設けられ、表示窓の側方、下方、または上方（すなわち、遊技者から見て表示窓と重ならない位置）には、遊技に関する演出画像を表示する液晶表示装置が

設けられている。このような液晶表示装置には、一般に、鮮明な表示とするために、冷陰極管等からなる液晶用バックライトが設けられている。

【0 0 0 4】

図 1 3 は従来のパチスロ機の一部を示す正面側の斜視図である。図 1 3 において、複数の図柄を配列した複数のリール 9 0 0 3 (9 0 0 3 L、9 0 0 3 C、9 0 0 3 R) の前方には、リール 9 0 0 3 に対向して表示窓 9 0 0 4 (9 0 0 4 L、9 0 0 4 C、9 0 0 4 R) が設けられ、リール 9 0 0 3 に配置された図柄が、表示窓 9 0 0 4 を介して目視されるようになっている。また、表示窓 9 0 0 4 の側方には、水平方向の複数の入賞ライン (トップライン、センターライン、ボトムライン)、斜め方向の複数の入賞ライン (クロスダウンライン、クロスアップライン) のうち、どの入賞ラインが有効になっているかを表示する B E T ランプ 9 0 0 9 が設けられている。また、表示窓 9 0 0 4 の下方には、メダルが投入されるメダル投入口 9 0 2 2、入賞ラインを有効にする操作がされる B E T スイッチ 9 0 1 1、9 0 1 2、9 0 1 3、および、遊技に関する画像が表示される表示装置 9 0 0 5 が設けられている。

【0 0 0 5】

図 1 4 は従来のパチスロ機の一部を示す扉裏側の斜視図である。図 1 4 において、表示窓 9 0 0 4 (9 0 0 4 L、9 0 0 4 C、9 0 0 4 R) の側方および下方にわたって制御回路基板 9 5 3 0 が、基板支持部材 9 5 2 0 を介して取り付けられている。制御回路基板 9 5 3 0 は、B E T ランプ 9 0 0 9 や表示装置 9 0 0 5 の表示制御、その他の制御を行うためのものであって、制御回路基板 9 5 3 0 上には各種の回路 9 5 3 1 ~ 9 5 3 9 が実装されている。

【0 0 0 6】

また、一般に、リールの図柄を背後から照らして図柄を表示窓に映し出すため、白色の発光ダイオード等からなるリール用バックライトが設けられている (例えば、特許文献 1 参照) 。

【0 0 0 7】

【特許文献 1】

特開 2 0 0 1 - 3 5 3 2 5 5 号公報 (第 2 頁、図 2)

【0008】**【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、液晶表示装置を一部が表示窓9004と重なるように配設しようとすると、表示窓9004の後方には直近に図柄を表したリール9003があり、液晶表示装置の表示窓9004に対応する部分には液晶用バックライトを設けることができないので、リール9003の図柄を背後から照らすリール用バックライトを液晶用バックライトとして補助的に用いるが、リール9003の断面形状が円であることから、図15に示すように、リール9003と液晶9504との間に、装置内部が暗い等の理由で黒い三角地帯9321が生まれてしまう。なお、表示窓9004の裏側側方にある基板支持部材9520を白色としているのだが、この基板支持部材9520の幅は小さくしかとれない。基板支持部材9520の幅を大きくした場合には、扉を開閉した際の制御回路基板9530と装置内部の部材（例えば、リール9003）との干渉によって破損や故障の問題がおきてしまう。したがって、図13にも示すように、黒い三角地帯9321がどうしても生まれてしまう。表示窓9004の前面に液晶を設けなかった従来のパチスロ機では問題とならないが、表示窓9004の前面に液晶9504を設けようとすると、このような黒い三角地帯9321があるため、液晶9504の背景が黒色となってしまう、黒色では液晶9504の発色を遊技者にほとんど知覚させることができないという課題があった。

【0009】

また、図15において、液晶9504上でリール9003との距離が離れた領域9541、9543では、液晶9504とリール9003との最接近部9542と比較して、色の出力が相対的に弱くなってしまうという課題があった。

【0010】

また、液晶9504の全域を同色で発色したとしても、三角地帯9321の黒い影が液晶9504に投影されてしまうと、その黒い影が投影された液晶領域が相対的に暗く表示されてしまうことも解明されている。

【0011】

本発明は、リールの図柄を透過表示する領域であっても画像を鮮明に表示する

ことができ、遊技者が画像を明確に認識して遊技を楽しむことができる遊技機を提供することを目的としている。

【0 0 1 2】

【課題を解決するための手段】

本発明の遊技機は、上記課題を解決するために、複数の図柄が曲面状の図柄配置面に配置されて前記複数の図柄で形成された複数の図柄列をそれぞれ変動表示する変動表示手段（例えば、リール 3）と、前記変動表示手段の前方に前記変動表示手段に対向して設けられ、前記図柄を平面状の図柄透過面で透過して表示するとともに、遊技に関する画像を表示する画像表示手段（例えば、液晶 5 0 4）と、前記図柄を照明する図柄照明手段（例えば、リールバックライト 5 1 3）と、前記変動表示手段の側方に設けられ、前記変動表示手段の側方の面上において前記図柄配置面と前記図柄透過面とで挟まれた領域を覆って前記画像表示手段の画像表示を補助する画像表示補助手段（例えば、リールサイドリフレクタ 3 2 0）とを備えたことを特徴としている。

【0 0 1 3】

このような構成によれば、リール 3 の断面形状が円であることにより形成される領域、すなわちリール 3 の側方の面上の図柄配置面と図柄透過面とに挟まれた領域（「画像表示補助領域」）において、画像表示補助手段が画像表示手段の背景となって画像表示が補助されるので、画像表示補助手段が背景となる画像表示手段上の領域の発色が遊技者に知覚されることになり、エネルギー効率よく画像の発色効果を高めることができ、遊技者が画像を明確に認識して遊技を楽しむことができる。

【0 0 1 4】

また、本発明の遊技機は、複数の図柄を配置した複数の図柄列を変動表示する変動表示手段（例えば、リール 3）と、前記変動表示手段の前方に設けられ、遊技に関する画像を表示する画像表示手段（例えば、液晶 5 0 4）と、前記図柄を照明する図柄照明手段（例えば、リールバックライト 5 1 3、蛍光管 5 1 0、その他図柄を背後または正面から照明する照明器）と、前記変動表示手段の側方に設けられ、前記図柄照明手段から発した光を反射して前記画像表示手段の表示

を補助する画像表示補助手段（例えば、リールサイドリフレクタ 3 2 0、変動表示手段の側方に配設した白色の板材やミラー状の板材など）とを備えたことを特徴としている。

【0 0 1 5】

このような構成によれば、図柄を照らすために設けられた図柄照明手段からの光が複数個の図柄列の側方で反射され、直接的または間接的に変動表示手段の前方の表示領域に到達するので、変動表示手段の前方の画像が照らされて変動表示手段の前方の画像の発色がよくなり、エネルギー効率よく画像の照明効果を高めることができ、遊技者が画像を明確に認識して遊技を楽しむことができる。

【0 0 1 6】

また、本発明の遊技機は、前記図柄照明手段が、前記図柄の背後から前記図柄を照明する背後照明器（例えば、リールバックライト 5 1 3）を含み、前記画像表示補助手段が、前記背後照明器から発した光を反射するようにしたことを特徴としている。

【0 0 1 7】

このような構成によれば、図柄を照明するために図柄の背後から発した光が、図柄列を通して画像を照明するのみでなく、横方向にもれた光が図柄列の側方で反射されて変動表示手段の前方の表示領域が照らされるので、背後照明器からの光が活用されてエネルギー効率よく照明効果を高めることができる。

【0 0 1 8】

また、本発明の遊技機は、前記図柄照明手段が、前記図柄の正面斜めから前記図柄を照明する正面照明器（例えば、蛍光管 5 1 0）を含み、前記画像表示補助手段が、前記正面照明器から発した光を反射するようにしたことを特徴としている。

【0 0 1 9】

このような構成によれば、図柄を照明するために図柄の正面斜めから発した光が、図柄列に反射して画像を照明するのみでなく、横方向にもれた光が図柄列の側方で反射されて変動表示手段の前方の表示領域が照らされるので、正面照明器からの光が活用されてエネルギー効率よく照明効果を高めることができる。

【 0 0 2 0 】

また、本発明の遊技機は、前記画像表示補助手段が、前記変動表示手段を収納する収納手段（例えば、リールケース 3 1 0）に取り付けられていることを特徴としている。

【 0 0 2 1 】

このような構成によれば、画像表示補助手段が図柄列側に取り付けられているので、画像表示補助手段を装置の扉側に取り付けた場合と比較して、扉の開閉時に画像表示補助手段が邪魔にならず、扉の開閉を支障なくすることができる。また、三角地帯にぴったりと沿うように画像表示補助手段を配設することができ、エネルギー効率をよくすることができる。

【 0 0 2 2 】

また、本発明の遊技機は、前記画像表示補助手段が、白色の板材であることを特徴としている。

【 0 0 2 3 】

このような構成によれば、白色の板材として例えばモールド材を用いることができるので、低コストで照明効果を高めることができる。また、白はカラーの発色を遊技者によく知覚させることができる。

【 0 0 2 4 】

また、本発明の遊技機は、前記画像表示補助手段が、ミラー状の板材であることを特徴としている。

【 0 0 2 5 】

このような構成によれば、ミラー状の板材は反射効率が良いので、照明効果を高くすることができる。

【 0 0 2 6 】

また、本発明の遊技機は、複数の図柄を配置した複数個の図柄列を変動表示する変動表示手段（例えば、リール 3）と、前記変動表示手段の前方に設けられ、遊技に関する画像を表示する画像表示手段（例えば、液晶 5 0 4）と、前記変動表示手段の側方に設けられ、前記変動表示手段の図柄を側方から照明する側方照明手段（例えば、側方照明 1 3 2 5）とを備えたことを特徴としている。

【 0 0 2 7 】

このような構成によれば、図柄列の側方から発した光が、直接的または間接的に変動表示手段の前方の表示領域に到達するので、変動表示手段の前方の表示領域の発色がよくなり、画像の照明効果を高めることができ、遊技者が画像を明確に認識して遊技を楽しむことができる。

【 0 0 2 8 】**【発明の実施の形態】**

以下、本発明の好ましい実施形態を図面に基づいて説明する。

【 0 0 2 9 】**（第 1 実施形態）**

図 1 は、本発明に係る遊技機を「パチスロ機」に適用した一実施形態を示している。なお、図 2 に、表示画面 5 a 全面に液晶表示がなされておらず、液晶の奥側に配置されたリール 3 などが透過表示されている状態を示す。

【 0 0 3 0 】

なお、遊技機としてのパチスロ機 1 は、コイン、メダルまたはトークン等の他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技するものであるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

【 0 0 3 1 】

図 1 および図 2 において、パチスロ機 1 の全体を形成しているキャビネット 2 の正面には、略垂直面としてのパネル表示部 2 a が形成され、その前面には矩形 1 5 インチの表示画面 5 a を有する後述の液晶表示装置 5 が設けられる。この表示画面 5 a の全面にわたって映像を表示できるようになっている。

【 0 0 3 2 】

キャビネット 2 の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄を配置した図柄列が描かれた 3 個のリール（左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R）が横一列に設けられている。各リールの図柄は表示窓 4 L、4 C、4 R を通して観察できるようにになっている。各リールは、定速回転（例えば 8 0 回転／分）で回転する。

【0033】

3個のリール3L、3C、3Rは、図3に示すように、リールケース310に収納されている。また、リールケース310の側面には、モールド成型した白色の板材からなるリールサイドリフレクタ320L、320Rが、リール列3L、3C、3Rの側方に位置するように取り付けられている。各リール3L、3C、3Rは、環状にしたリール帯340L、340C、340Rが、環状のリールホイール330L、330C、330Rに取り付けられ、このリールホイール330L、330C、330Rがブラケット311L、311C、311Rに回転自在に取り付けられて構成されている。

【0034】

図4は、複数種類の図柄が21個配列された図柄列が印刷されたリール帯340L、340C、340Rを示している。各図柄には”00～20”のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明するROM32（図10に示す）に記憶されている。各リール帯340L、340C、340R上には、”青7（図柄91）”、”赤7（図柄92）”、”BAR（図柄93）”、”ベル（図柄94）”、”プラム（図柄95）”、”Replay（図柄96）”および”チェリー（図柄97）”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール帯340L、340C、340Rの図柄列は、図4の矢印方向に移動するように回転され、図柄列が変動表示される。

【0035】

液晶表示装置5の構成は図5に示すようになっている。また、図6は、リールサイドリフレクタ320が取り外された状態を示す。図5および図6において、液晶表示装置5の前面には透明アクリル板501が設けられ、次いで、リールガラスベース502、ベゼル金属枠503、液晶504、液晶ホルダ505、拡散シート506、導光板507、リアホルダ508、帯電防止シート509が順に重ねて取り付けられている。なお、表示ドライバ512は、液晶表示装置5の上部に配設され、液晶504を駆動して液晶504に画像を表示させるものである。帯電防止シート509は、リール窓部（表示窓）に当たる部分に、塵、埃などが付着するのを防止するためのものである。

【0 0 3 6】

ここで、導光板 5 0 7 は、アクリル板などの裏面に、光を均一反射するための特殊な加工（レーザ加工を含む）が施された板材であり、液晶バックライトとして用いられる冷陰極管 5 1 1 a、5 1 1 b の光を端面から入光し、前記裏面で反射して均一に面発光させるものである。また、導光板 5 0 7 およびリアホルダ 5 0 8 には、縦長矩形の表示窓（図 2 に示す 4 L、4 C、4 R）が設けられている。この表示窓 4 L、4 C、4 R は、液晶表示装置 5 で透して目視される。具体的には、リール 3 の図柄が、表示窓 4 L、4 C、4 R の枠内で、液晶 5 0 4 によって透過される。

【0 0 3 7】

なお、冷陰極管 5 1 1 a、5 1 1 b は、導光板 5 0 7 を介して、表示窓 4 L、4 C、4 R 枠外の領域の液晶バックライトとなる。これに対して、リール 3 毎に縦に 3 個ずつ配列されたリールバックライト 5 1 3 は、表示窓 4 L、4 C、4 R 枠内の領域の液晶バックライトとして用いられる。また、図 9 にも示すように表示窓 4 L、4 C、4 R 列の上下にそれぞれ配設された蛍光管 5 1 0 もまた、表示窓 4 L、4 C、4 R 枠内の領域の液晶バックライトとして用いられる。さらに、リール 3 の側方に配設されたリールサイドリフレクタ 3 2 0 が、リールバックライト 5 1 3 から発した光、および、蛍光管 5 1 0 から発した光を反射するようになっており、このようなリールサイドリフレクタ 3 2 0 によって反射された光もまた、表示窓 4 L、4 C、4 R 枠内の領域の液晶を照らすようになっている。特に、リールサイドリフレクタ 3 2 0 は、リール 3 と液晶表示装置 5 の隙間にある三角地帯に沿うように配設されている。また、リールサイドリフレクタ 3 の液晶表示装置 5 に対向する辺の長さは、表示窓 4 L、4 C、4 R の縦長より長く、また、2 個の蛍光管 5 1 0 の間隔より長くしてある。

【0 0 3 8】

図 7 は、リールサイドリフレクタ 3 2 0 によって覆われる画像表示補助領域 P 6 を示す。図 7 において、P 1 はリール 3 前面の図柄が配置された図柄配置面を示し、P 2 は表示窓 4 に相当して液晶 5 0 4 で図柄を透過させる図柄透過面を示し、P 3 はリール 3 の側方のリールサイドリフレクタ 3 2 0 が設けられる位置の

垂直面を示し、P 4 は図柄透過面 P 2 の上辺を含む上平行面を示し、P 5 は図柄透過面 P 2 の下辺を含む下平行面を示す。図 3 のリールサイドリフレクタ 3 2 0 は、リール 3 の側方の垂直面 P 3 上において図柄配置面 P 1 と図柄透過面 P 2 とで挟まれた領域 P 6 (「画像表示補助領域」という) を覆う。詳細には、リールサイドリフレクタ 3 2 0 は、リール 3 の側方の垂直面 P 3 上において図柄配置面 P 1 と図柄透過面 P 2 と上平行面 P 4 と下平行面 P 5 とによって形成された面である画像表示補助領域 P 6 を覆うようになっている。

【0039】

なお、本発明は、遊技者の視野と部材間の実装上必要なクリアランスを考慮し、液晶 5 0 4 上において遊技者の視野に入らない領域に対応する部分であれば、図 7 に示すような論理的な領域 P 6 の全ては覆う必要がないことは言うまでもない。要は、液晶 5 0 4 上の遊技者の視野に入る領域に対し、その背景となるリール 3 列の側方の間隙が、リールサイドリフレクタ 3 2 0 によってほぼ覆われることにより、リールサイドリフレクタ 3 2 0 の色 (カラーまたは白黒の知覚の基準となる基準色、例えば白) によって液晶 5 0 4 の発色が知覚され、液晶 5 0 4 の画像表示が補助されるように構成する。

【0040】

図 8 は、リール 3 L、3 C、3 R と、液晶 5 0 4 と、蛍光管 5 1 0 と、リールバックライト 5 1 3 L、5 1 3 C、5 1 3 R と、リールサイドリフレクタ 3 2 0 L、3 2 0 R との上から見た位置関係を示す。具体的には、リールバックライト 5 1 3 L、5 1 3 C、5 1 3 R は、リール 3 L、3 C、3 R の図柄を背後から照明するとともに、液晶 5 0 4 の表示窓 4 L、4 C、4 R 枠内の領域を照明する。蛍光管 5 1 0 は、リール 3 L、3 C、3 R の図柄を正面の斜め上下から照明するとともに、液晶 5 0 4 の表示窓 4 L、4 C、4 R 枠内の領域の液晶を照明する。さらに、リールサイドリフレクタ 3 2 0 L、3 2 0 R は、リールバックライト 5 1 3 L、5 1 3 C、5 1 3 R から発した光、および、蛍光管 5 1 0 から発した光を反射し、リール 3 L、3 C、3 R の図柄を側方から照明するとともに、液晶 5 0 4 の表示窓 4 L、4 C、4 R 枠内の領域の液晶を照明する。なお、リールサイドリフレクタ 3 2 0 が反射する光としては、詳細には、リールバックライト 5 1

3 L、5 1 3 C、5 1 3 Rからリールサイドリフレクタ 3 2 0 L、3 2 0 Rに直接に到達する光と、蛍光管 5 1 0からリールサイドリフレクタ 3 2 0 L、3 2 0 Rに直接に到達する光とだけでなく、リール 3 L、3 C、3 Rで透過あるいは反射された後にリールサイドリフレクタ 3 2 0 L、3 2 0 Rに到達する光がある。

【0 0 4 1】

したがって、液晶 5 0 4 の表示窓 4 L、4 C、4 R枠内の領域に表示された画像は、リールバックライト 5 1 3 からリール 3 L、3 C、3 Rの図柄列（リール帯）を通して到達する光、蛍光管 5 1 0から直接到達する光、リールサイドリフレクタ 3 2 0 L、3 2 0 Rで反射されて到達する光、および、リール 3 L、3 C、3 Rの図柄列（リール帯）に反射されて到達する光によって、鮮明に表示される。特に、リールサイドリフレクタ 3 2 0 L、3 2 0 Rで反射された光、および、リールサイドリフレクタ 3 2 0 L、3 2 0 Rで反射された後にさらにリール 3 L、3 C、3 Rの図柄列で反射された光は、液晶 5 0 4 のリール 3 L、3 C、3 Rの前方の領域における画像の発色に貢献する。

【0 0 4 2】

次に、パチスロ機 1 の操作に関連する構成要素について、図 2 を用い説明する。表示窓 4 L、4 C、4 Rには、入賞ラインとして水平方向にトップライン 8 b、センターライン 8 c およびボトムライン 8 d、斜め方向にクロスダウンライン 8 a およびクロスアップライン 8 e が設けられている。これらの入賞ラインは、後述の 1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、最大 B E T スイッチ 1 3 を操作すること、あるいはメダル投入口 2 2 にメダルを投入することにより、それぞれ 1 本、3 本、5 本が有効化される。どの入賞ラインが有効化されたかは、後述する B E T ランプ 9 a、9 b、9 c が点灯されることで認識される。

【0 0 4 3】

表示窓 4 L、4 C、4 Rの左側には、1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b、最大 B E T ランプ 9 c、クレジット表示部 1 9 が設けられる。1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b および最大 B E T ランプ 9 c は、一つのゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下「B E T 数」という）に応じて点灯する。

【0 0 4 4】

ここで、本実施形態では、一つのゲームは、全てのリールが停止したときに終了する。1 - B E Tランプ 9 a は、B E T 数が” 1 ”で 1 本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。2 - B E Tランプ 9 b は、B E T 数が” 2 ”で 3 本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。最大 B E Tランプ 9 c は、B E T 数が” 3 ”で全て（5 本）の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。クレジット表示部 1 9 は、7 セグメント L E D から成り、貯留されているメダルの枚数を表示する。

【0 0 4 5】

表示窓 4 L、4 C、4 R の右側には、W I Nランプ 1 7 および払出表示部 1 8 が設けられている。W I Nランプ 1 7 は、所定の入賞が成立した場合に点灯し、所定の内部当選した場合に所定確率で点灯する。払出表示部 1 8 は、7 セグメント L E D から成り、入賞成立時のメダルの払出枚数を表示する。

【0 0 4 6】

パネル表示部 2 a の表示画面 5 a の右側上部には、ボーナス遊技情報表示部 2 0 が設けられている。ボーナス遊技情報表示部 2 0 は、7 セグメント L E D から成り、所定のゲーム可能回数および所定のゲーム入賞可能回数等を表示する。

【0 0 4 7】

図 1 にも示すように表示画面 5 a の下方には水平面の台座部 1 0 が形成され、表示画面 5 a には、前述した各種ランプ、表示部の他にアニメーション等による各種の演出や、所定の内部当選したとき、その入賞成立を実現するために必要な「操作順序」が表示されるようになっている。

【0 0 4 8】

台座部 1 0 の右端側にはメダル投入口 2 2 が設けられ、台座部 1 0 の左端側には、1 - B E Tスイッチ 1 1、2 - B E Tスイッチ 1 2、および最大 B E Tスイッチ 1 3 が設けられる。1 - B E Tスイッチ 1 1 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 1 枚がゲームに賭けられ、2 - B E Tスイッチ 1 2 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 2 枚がゲームに賭けられ、最大 B E Tスイッチ 1 3 は、1 回のゲームに賭けることが可

能な最大枚数のメダルが賭けられる。これらのBETスイッチを操作することで、前述の通り、所定の入賞ラインが有効化される。

【0049】

台座部10の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット／払出しを押しボタン操作で切り換えるC／Pスイッチ14が設けられている。このC／Pスイッチ14の切り換えにより、正面下部のメダル払出口15からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部16に溜められる。

【0050】

C／Pスイッチ14の右側には、遊技者の操作により上記リールを回転させ、表示窓4L、4C、4R内での図柄の変動表示を開始（ゲームを開始）するためのスタートレバー6が所定の角度範囲で回転自在に取り付けられている。

【0051】

キャビネット2の上方の左右には、スピーカ21L、21Rが設けられその2台のスピーカ21L、21Rの間には、入賞図柄の組合せおよびメダルの配当枚数等を表示する配当表パネル23が設けられている。

【0052】

台座部10の前面部中央で、表示画面5aの下方位置には、3個のリール3L、3C、3Rの回転をそれぞれ停止させるための停止操作手段に含まれる操作ボタンとして、3個の停止ボタン（左停止ボタン7L、中停止ボタン7C、右停止ボタン7R）が設けられている。

【0053】

ここで、本実施形態では、全てのリールが回転しているときに行われる第1停止ボタンの押下による停止操作を「第1停止操作」、次に行われる第2停止ボタンの押下による停止操作を「第2停止操作」、「第2停止操作」の後に行われる第3停止ボタンの押下による停止操作を「第3停止操作」という。

【0054】

本実施形態のパチスロ機1には、3つの停止ボタン7L、7C、7Rが設けられているので、これらの操作順序は“6種類”ある。そこで、これらの操作順序を次のように区別する。左停止ボタン7Lを「左」、中停止ボタン7Cを「中」、

右停止ボタン 7 R を「右」と略記する。

【0055】

そして、操作順序を示すとき、各停止ボタン 7 L、7 C、7 R の略を、停止操作された順番で左から並べることとする。例えば、「第 1 停止操作」として左停止ボタン 7 L、「第 2 停止操作」として中停止ボタン 7 C、「第 3 停止操作」として右停止ボタン 7 R が操作されたとき、操作順序を「左中右」と示す。なお、本実施形態の操作順序には、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」および「右中左」の”6 種類”がある。

【0056】

キャビネット 2 の扉の背面の一部構成は、図 9 に示すとおりである。図 9 において、液晶表示装置 5 の表示を制御する液晶表示制御基板 720 a は、透明な樹脂製ケースに 720 に収納され、キャビネット 2 の扉 200 a（筐体に含まれる）の背面、すなわち扉 200 a 上部の枠体に、ネジ 721 a、721 b 等によって取り付けられている。また、液晶表示装置 5 の表示ドライバ 512、帯電防止シート 509 を含む液晶表示部品は、液晶表示制御基板 720 a の下方に配設されている。また、樹脂製ケース 720 の左右には、スピーカ 21 L、21 R を覆う半透明のカバー 210 L、210 R が配置されている。

【0057】

図 10 は、パチスロ機 1 における遊技処理動作を制御する主制御回路 71（内部抽選手段に含まれる）と、主制御回路 71 に電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路 71 から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置 5 およびスピーカ 21 L、21 R を制御する副制御回路 72（制御手段に含まれる）とを含む回路構成を示す。

【0058】

主制御回路 71 は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ 30 を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ 30 は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う CPU 31 と、記憶手段である ROM 32 および RAM 33 を含む。

【0059】

CPU 31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34および分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36およびサンプリング回路37とが接続されている。

【0060】

なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ30内で、すなわちCPU31の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器36およびサンプリング回路37は省略可能であり、あるいは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【0061】

マイクロコンピュータ30のROM32には、スタートレバー6を操作（スタート操作）する毎に行われる乱数サンプリングの判別に用いられる「確率抽選テーブル」、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための「停止制御テーブル」、副制御回路72へ送信するための各種制御指令（コマンド）等が記憶されている。

【0062】

なお、副制御回路72が主制御回路71へコマンド、情報等を入力することはなく、主制御回路71から副制御回路72への一方向で通信が行われる。

【0063】

図10の回路において、マイクロコンピュータ30からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、各種ランプ（1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c、WINランプ17）と、各種表示部（払出表示部18、クレジット表示部19、ボーナス遊技情報表示部20）と、メダルを収納しホッパー駆動回路41の命令により所定枚数のメダルを払出す遊技価値付与手段としてのホッパー（払出しのための駆動部を含む）40と、リール3L、3C、3Rを回転駆動するステッピングモータ49L、49C、49Rとがある。

【0064】

さらに、ステッピングモータ49L、49C、49Rを駆動制御するモータ駆

動回路 3 9、ホッパー 4 0 を駆動制御するホッパー駆動回路 4 1、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路 4 5、および各種表示部を駆動制御する表示部駆動回路 4 8 が I / O ポート 3 8 を介して C P U 3 1 の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれ C P U 3 1 から出力される駆動指令等の制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【 0 0 6 5 】

また、マイクロコンピュータ 3 0 が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ 6 S、1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、最大 B E T スイッチ 1 3、C / P スイッチ 1 4、投入メダルセンサ 2 2 S、リール停止信号回路 4 6、リール位置検出回路 5 0、払出完了信号回路 5 1 がある。これらも、I / O ポート 3 8 を介して C P U 3 1 に接続されている。

【 0 0 6 6 】

スタートスイッチ 6 S は、スタートレバー 6 の操作を検出する。投入メダルセンサ 2 2 S は、メダル投入口 2 2 に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路 4 6 は、各停止ボタン 7 L、7 C、7 R の操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路 5 0 は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール 3 L、3 C、3 R の位置を検出するための信号を C P U 3 1 へ供給する。払出完了信号回路 5 1 は、メダル検出部 4 0 S の計数値（ホッパー 4 0 から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

【 0 0 6 7 】

図 1 0 の回路において、乱数発生器 3 6 は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 3 7 は、スタートレバー 6 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数および R O M 3 2 内に記憶されている「確率抽選テーブル」に基づいて、C P U 3 1 は内部当選役を決定する。したがって、C P U 3 1 は、乱数抽選によって遊技の入賞態様、すなわち、内部当選役を決定する入賞態様決定手段を構成している。

【 0 0 6 8 】

リール 3 L、3 C、3 R の回転が開始された後、ステッピングモータ 4 9 L、4 9 C、4 9 R の各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値は R A M 3 3 の所定エリアに書き込まれる。リール 3 L、3 C、3 R からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 5 0 を介して C P U 3 1 に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、R A M 3 3 で計数されている駆動パルスの計数値が” 0 ”にクリアされる。これにより、R A M 3 3 内には、各リール 3 L、3 C、3 R について一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が記憶される。

【 0 0 6 9 】

上記のようなリール 3 L、3 C、3 R の回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブルが R O M 3 2 内に記憶されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール 3 L、3 C、3 R の一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

【 0 0 7 0 】

さらに、R O M 3 2 内には、「入賞図柄組合せテーブル」が記憶されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判別コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左リール 3 L、中リール 3 C および右リール 3 R の停止制御時、および全リール停止後の入賞確認を行うときに参照される。

【 0 0 7 1 】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）により内部当選した場合には、C P U 3 1 は、遊技者が停止ボタン 7 L、7 C、7 R を操作したタイミングでリール停止信号回路 4 6 から送られる操作信号、および選択された「停止制御テーブル」に基づいて、リール 3 L、3 C、3 R を停止制御する信号をモータ駆動回路 3 9 に送る。C P U 3 1 は、リール 3 L、3 C、3 R の停止制御を行う停止制御手段として機能する。

【 0 0 7 2 】

ここで、「停止制御テーブル」は、遊技者によって停止ボタン 7 L、7 C、7 R が押されたときに参照され、リールの停止位置の決定に用いられる。

【 0 0 7 3 】

具体的には、停止ボタン 7 L、7 C、7 R の押し操作がされた時に、その操作された停止ボタンに対応するリールにおいてセンターライン 8 c に位置していた図柄（具体的には、図柄の中心がセンターライン 8 c の上方に位置し、その中心がセンターライン 8 c の位置に最も近い図柄）が検出され、その図柄のコードナンバー（「操作位置」という）を「停止制御テーブル」と照合して、センターライン 8 c の位置に停止させる図柄のコードナンバー（「停止位置」という）が決定される。

【 0 0 7 4 】

内部当選した役の入賞成立を示す停止態様となれば、CPU 3 1 は、払出し指令信号をホッパー駆動回路 4 1 に供給してホッパー 4 0 から所定個数のメダルの払出しを行う。

【 0 0 7 5 】

その際、メダル検出部 4 0 S は、ホッパー 4 0 から払い出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達したときに、メダル払出完了信号が CPU 3 1 に入力される。これにより、CPU 3 1 は、ホッパー駆動回路 4 1 を介してホッパー 4 0 の駆動を停止し、「メダルの払出し処理」を終了する。

【 0 0 7 6 】

図 1 1 は、副制御回路 7 2 の構成を示す。副制御回路 7 2 は、主制御回路 7 1 からの制御指令（コマンド）に基づいて液晶表示装置 5 の表示制御およびスピーカ 2 1 L、2 1 R からの音の出力制御を行う。この副制御回路 7 2 は、主制御回路 7 1 を構成する回路基板とは別の回路基板上に構成され、マイクロコンピュータ（以下「サブマイクロコンピュータ」という）7 3 を主たる構成要素とし、液晶表示装置 5 の表示制御手段としての画像制御回路 8 1、スピーカ 2 1 L、2 1 R により出音される音を制御する音源 IC 7 8、および増幅器としてのパワーアンプ 7 9 で構成されている。

【 0 0 7 7 】

サブマイクロコンピュータ 73 は、主制御回路 71 から送信された制御指令に従って制御動作を行うサブ CPU 74 と、記憶手段としてのプログラム ROM 75 と、ワーク RAM 76 とを含む。なお、サブマイクロコンピュータ 73 に対する主制御回路 71 からの信号は、INポート 77 を介して入力し、画像制御回路 81 に対する信号は OUTポート 80 を介して出力する。

【0078】

副制御回路 72 は、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器およびサンプリング回路を備えていないが、サブ CPU 74 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。この乱数サンプリングにより、補助期間の発生等が決定される。

【0079】

サブ CPU 74 は、「ATセット回数カウンタ」、「ATゲーム数カウンタ」を備える。ATセット回数カウンタは、セット数を記憶する。ATゲーム数カウンタは、一の補助期間におけるゲーム数に関する情報を記憶する。

【0080】

プログラム ROM 75 は、サブ CPU 74 で実行する制御プログラムを記憶する。ワーク RAM 76 は、上記制御プログラムをサブ CPU 74 で実行するときの一時記憶手段として構成される。

【0081】

画像制御回路 81 は、画像制御 CPU 82、画像制御ワーク RAM 83、画像制御プログラム ROM 84、画像 ROM 86、ビデオ RAM 87 および画像制御 IC 88 で構成される。画像制御 CPU 82 は、サブマイクロコンピュータ 73 で設定されたパラメータに基づき、画像制御プログラム ROM 84 内に記憶された画像制御プログラムに従って液晶表示装置 5 での表示内容を決定する。なお、サブ CPU 74 からの信号は、INポート 85 を介して入力される。

【0082】

画像制御プログラム ROM 84 は、液晶表示装置 5 での表示に関する画像制御プログラムや各種選択テーブルを記憶する。画像制御ワーク RAM 83 は、上記画像制御プログラムを画像制御 CPU 82 で実行するときの一時記憶手段として

構成される。画像制御 I C 8 8 は、画像制御 C P U 8 2 で決定された表示内容に応じた画像を形成し、液晶表示装置 5 に出力する。画像 R O M 8 6 は、画像を形成するためのドットデータを記憶する。ビデオ R A M 8 7 は、画像制御 I C 8 8 で画像を形成するときの一時記憶手段として構成される。

【 0 0 8 3 】

一方、サブ C P U 7 4 は C P U 3 1 からの指令信号に基づいて液晶表示装置 5 に画像を表示するようになっている。

【 0 0 8 4 】

具体的には、サブ C P U 7 4 は、スタートレバー 6、停止ボタン 7 L、7 C、7 R の操作によりリール停止信号回路 4 6 から停止信号が入力される度に、画像制御 C P U 8 2 に信号を送信して液晶表示装置 5 の表示画面 5 a に画像を表示するようになっている。

【 0 0 8 5 】

画像制御 C P U 8 2 によって液晶表示装置 5 に表示される演出画像は、ときには表示窓 4 の枠内にリール 3 の図柄を透かして目視させるとともに表示窓 4 の枠外にのみ演出画像を表示させ、ときには表示窓 4 の枠内にリール 3 の図柄を透かして目視させるとともにその表示窓 4 の枠内にも演出画像を表示させ、ときには表示窓 4 の枠内にリール 3 の図柄を全て覆うように演出画像を表示させるように制御する。したがって、遊技者からはリール 3 の図柄が表示窓 4 の枠内で透かして明確に目視されるとともに、矩形 1 5 インチの液晶画面の全面にわたって表示される演出画像を目視することができる。

【 0 0 8 6 】

以上説明したように本発明の第 1 実施形態の遊技機は、複数の図柄が曲面状の図柄配置面に配置されて前記複数の図柄で形成された複数の図柄列をそれぞれ変動表示するリール 3（変動表示手段に含まれる）と、リール 3 の前方にリール 3 に対向して設けられ、前記図柄を平面状の図柄透過面で透過して表示するとともに、遊技に関する画像を表示する液晶 5 0 4（画像表示手段に含まれる）と、前記図柄を照明するリールバックライト 5 1 3（図柄照明手段に含まれる）と、前記変動表示手段の側方に設けられ、前記変動表示手段の側方の面上において前記

図柄配置面と前記図柄透過面とで挟まれた領域を覆って前記画像表示手段の画像表示を補助するリールサイドリフレクタ 3 2 0（画像表示補助手段に含まれる）とを備えたので、リール 3 の断面形状が円であることにより形成される領域、すなわちリール 3 の側方の垂直面上の図柄配置面と図柄透過面とに挟まれた画像表示補助領域において、リールサイドリフレクタ 3 2 0 が背景となって画像表示が補助されるので、リールサイドリフレクタ 3 2 0 が背景となる液晶 5 0 4 上の領域の発色が遊技者に知覚されることになり、エネルギー効率よく演出画像の発色効果を高めることができ、遊技者が演出画像を明確に認識して遊技を楽しむことができる。

【0087】

また、本発明の第 1 実施形態の遊技機は、複数の図柄を配置した複数の図柄列を変動表示するリール 3（変動表示手段に含まれる）と、リール 3 の前方に設けられ、遊技に関する演出画像を表示する液晶 5 0 4（画像表示手段に含まれる）と、前記図柄を照明するリールバックライト 5 1 3（図柄照明手段に含まれる）と、リール 3 の側方に設けられ、リールバックライト 5 1 3 から発した光を反射するリールサイドリフレクタ 3 2 0（画像表示補助手段に含まれる）とを備えたので、図柄を照明するために設けられた照明からの光が複数の図柄列の側方で反射され、直接的または間接的にリール 3 の前方の表示領域に到達するので、変動表示手段の前方の画像が照らされて表示窓枠内の画像の発色がよくなり、エネルギー効率よく演出画像の照明効果を高めることができ、遊技者が演出画像を明確に認識して遊技を楽しむことができる。

【0088】

また、図柄の正面斜めから図柄を照明する蛍光管 5 1 0（図柄照明手段に含まれる）を設け、蛍光管 5 1 0 から発した光をリールサイドリフレクタ 3 2 0 が反射するようにしたので、さらにエネルギー効率よく演出画像の照明効果を高めることができる。

【0089】

また、リール 3 を収納するリールケース 3 1 0（収納手段に含まれる）にリールサイドリフレクタ 3 2 0 を取り付けただので、リールサイドリフレクタ 3 2 0 に

相当する画像表示補助手段を装置の扉側に取り付けた場合と比較して、扉の開閉時に画像表示補助手段が邪魔にならず、扉の開閉を支障なくすることができる。

【0090】

なお、本実施形態ではリールサイドリフレクタ 3 2 0 として、モールド成型で形成することができ安価に照明効果を高めることができるとともに、画像知覚に効果を発する白色の板材を用いた場合について説明したが、本発明は、リールサイドリフレクタ 3 2 0 として反射効率がよいミラー状の板材、その他の反射部材を用いてもよい。

【0091】

(第2実施形態)

図 1 2 は、本発明の第 2 実施形態の遊技機におけるリールユニット 1 3 0 0 を示す。図 1 2 において、図 3 のリールユニット 3 0 0 と同じ構成要件は同じ符号としてある。側方照明 1 3 2 5 は、例えば白色発光ダイオードからなり、リール 3 L、3 C、3 R 列の前面の側方に設けられ、リール 3 L、3 C、3 R 列の前面の図柄を側方から照明するとともに、液晶 5 0 4 を背後側方から照明する。側板 1 3 2 0 L、1 3 2 0 R は、リールケース 3 1 0 の側面に取り付けられ、側方照明 1 3 2 5 を保持する。

【0092】

なお、側板 1 3 2 0 L、1 3 2 0 R は、図 3 のリールサイドリフレクタ 3 2 0 と同じように光を反射する部材を用いてもよい。また、画像の発色を知覚させる白色の部材を用いるとよい。

【0093】

以上説明したように本発明の他の実施形態の遊技機は、複数の図柄を配置した複数個の図柄列を変動表示するリール 3 (変動表示手段に含まれる) と、リール 3 の前方に設けられ、遊技に関する演出画像を表示する液晶 5 0 4 (画像表示手段に含まれる) と、リール 3 の側方に設けられ、リール 3 の図柄を側方から照明する側方照明 1 3 2 5 (側方照明手段に含まれる) とを備えたので、図柄列の側方から発した光が、直接的または間接的に液晶 5 0 4 のリール 3 前方の表示領域に到達することになり、リール 3 前方の表示領域の発色がよくなり、演出画像の

照明効果を高めることができ、遊技者が演出画像を明確に認識して遊技を楽しむことができる。

【0094】

なお、本実施形態では、リールケース 310 の側面に側板 1320 L、1320 R を取り付け、側板 1320 L、1320 R に側方照明 1325 を取り付けた場合について説明したが、本発明は、側方照明 1325 をリール 3 L、3 C、3 R 列の前面の側方に配設するのであれば、異なる取り付け方であってもよい。例えば、扉側であってリール 3 L、3 C、3 R 列の前面の側方となる位置に板材を取り付け、この扉側の板材が白色発光ダイオードを保持するようにしてもよい。

【0095】

また、側方照明 1325 は、白色発光ダイオードに限らず、蛍光管その他の照明器であってもよい。

【0096】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、リールの図柄を透過表示する領域であっても画像を鮮明にすることができ、遊技者が画像を明確に認識して遊技を楽しむことができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明に係る遊技機の実施形態を示す図であり、遊技機としてのパチスロ機の外観を示す斜視図である。

【図 2】

本発明に係る遊技機の実施形態におけるリールが表示されたパチスロ機の外観を示す斜視図である。

【図 3】

本発明に係る遊技機の第 1 実施形態におけるリール、リールケース、およびリールケースに取り付けたリールサイドリフレクタを示す斜視図である。

【図 4】

本発明に係る遊技機の実施形態におけるリールの外周面に描かれた図柄列を示

す図である。

【図 5】

本発明に係る遊技機の第 1 実施形態におけるリール、リール前方の液晶表示装置、およびリールサイドリフレクタを示す図である。

【図 6】

本発明に係る遊技機の実施形態におけるリール、およびリール前方の液晶表示装置を示す図である。

【図 7】

本発明に係る遊技機の第 1 実施形態におけるリールの図柄配置面、液晶の図柄透過面、およびリール側方の垂直面上の画像表示補助領域を示す説明図である。

【図 8】

本発明に係る遊技機の第 1 実施形態における液晶、リール、リールサイドリフレクタ、リールバックライト、および蛍光管の位置関係を示す図である。

【図 9】

本発明に係る遊技機の実施形態における扉の背面を示す図である。

【図 1 0】

本発明に係る遊技機の実施形態における主制御回路の構成を示すブロック図である。

【図 1 1】

本発明に係る遊技機の実施形態における副制御回路の構成を示すブロック図である。

【図 1 2】

本発明に係る遊技機の第 2 実施形態における側方照明を示す図である。

【図 1 3】

従来の遊技機の一部を示す正面側の斜視図である。

【図 1 4】

従来の遊技機の一部を示す扉裏側の斜視図である。

【図 1 5】

従来の遊技機に対して単にリールの前方に液晶を設けた場合の三角地帯の影響

を説明するための説明図である。

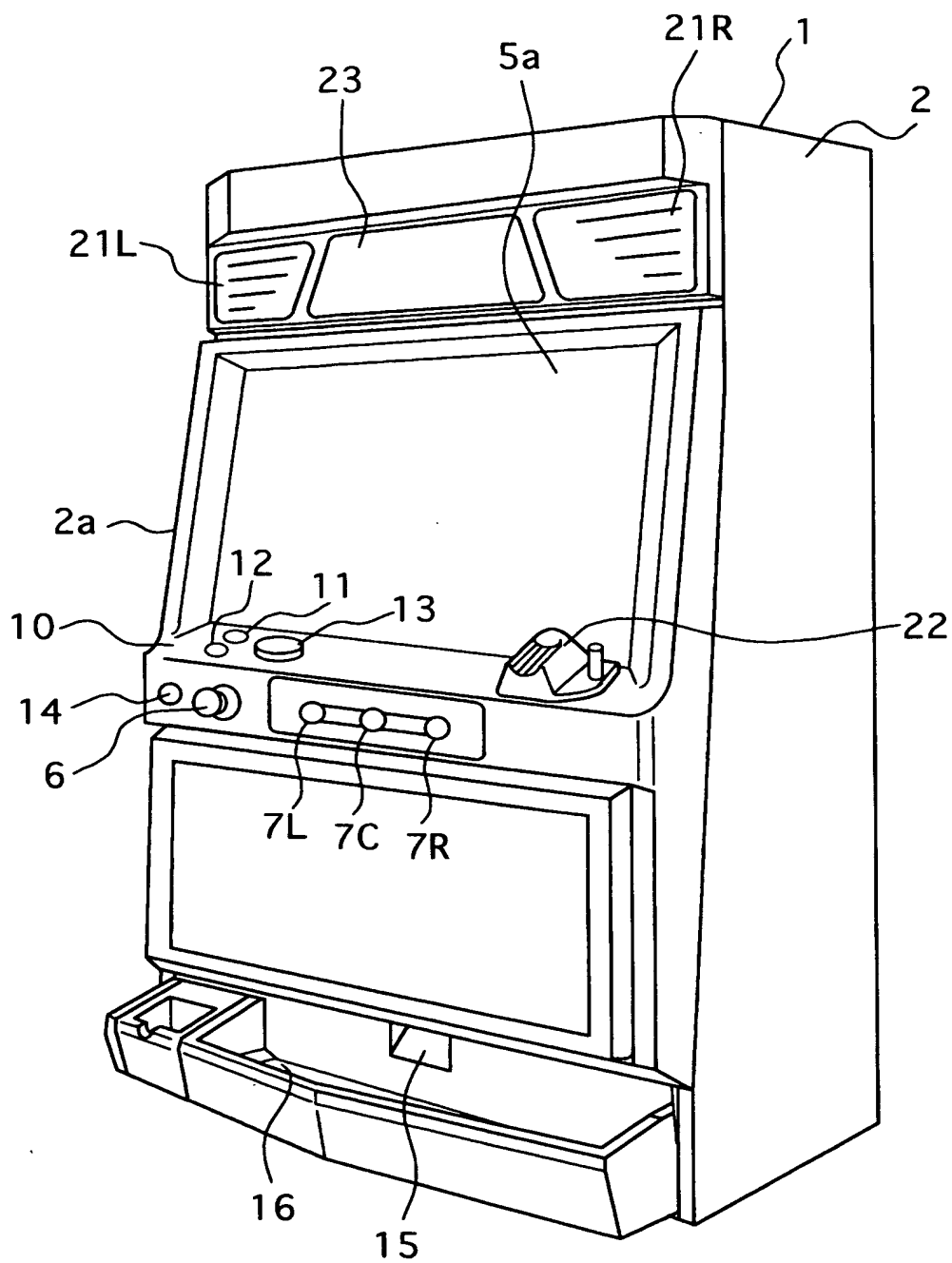
【符号の説明】

- 1 パチスロ機（遊技機）
- 3 L、3 C、3 R リール（変動表示手段）
- 3 1 0 リールケース
- 3 2 0 リールサイドリフレクタ（画像表示補助手段）
- 3 3 0 L、3 3 0 C、3 3 0 R リールホイール
- 3 4 0 L、3 4 0 C、3 4 0 R リール帯
- 4 L、4 C、4 R 表示窓
- 5 液晶表示装置
- 5 0 4 液晶（画像表示手段）
- 5 1 0 蛍光管（図柄照明手段、正面照明器）
- 5 1 1 冷陰極管
- 5 1 3 リールバックライト（図柄照明手段、背後照明器）
- 1 3 2 5 側方照明（側方照明手段）

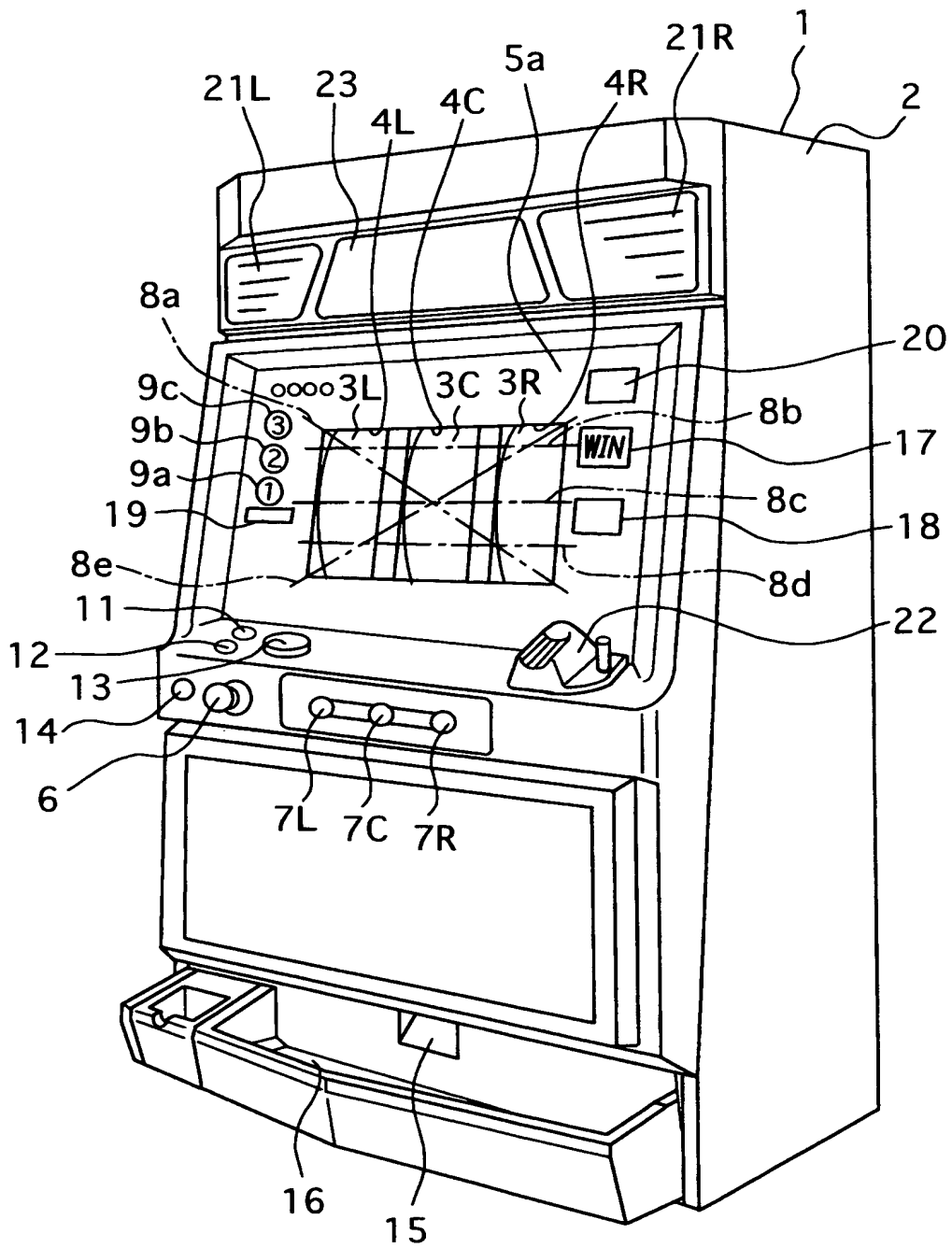
【書類名】

図面

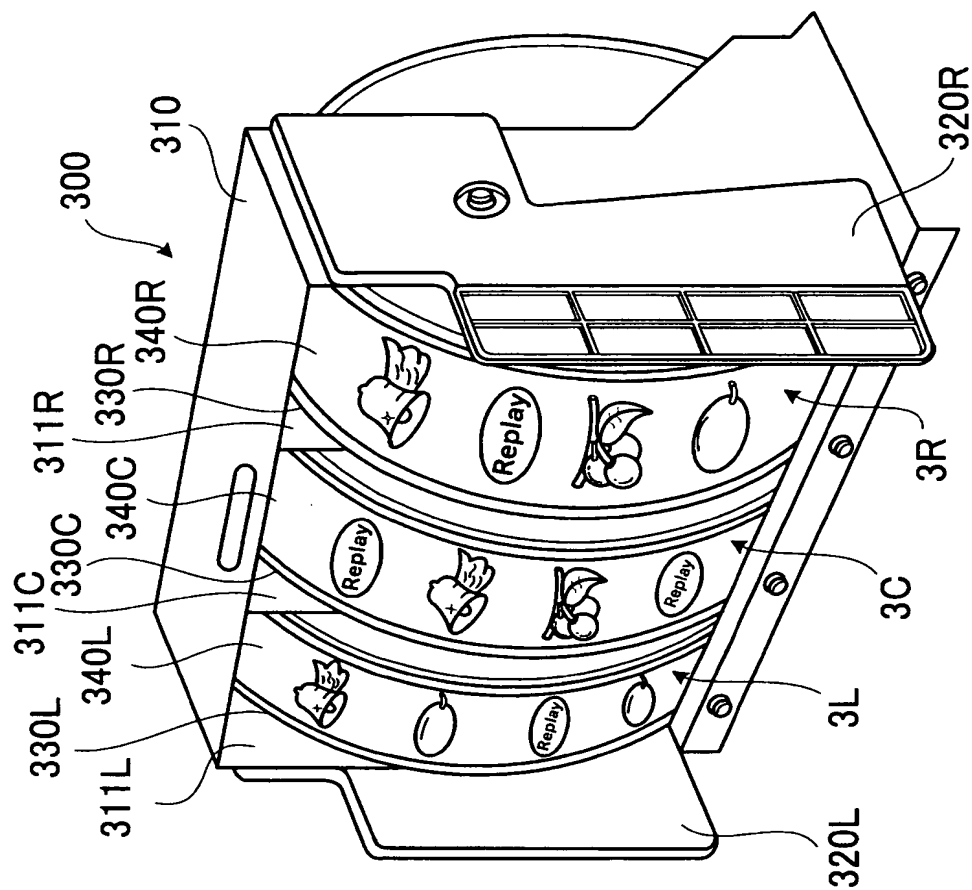
【図 1】



【図 2】



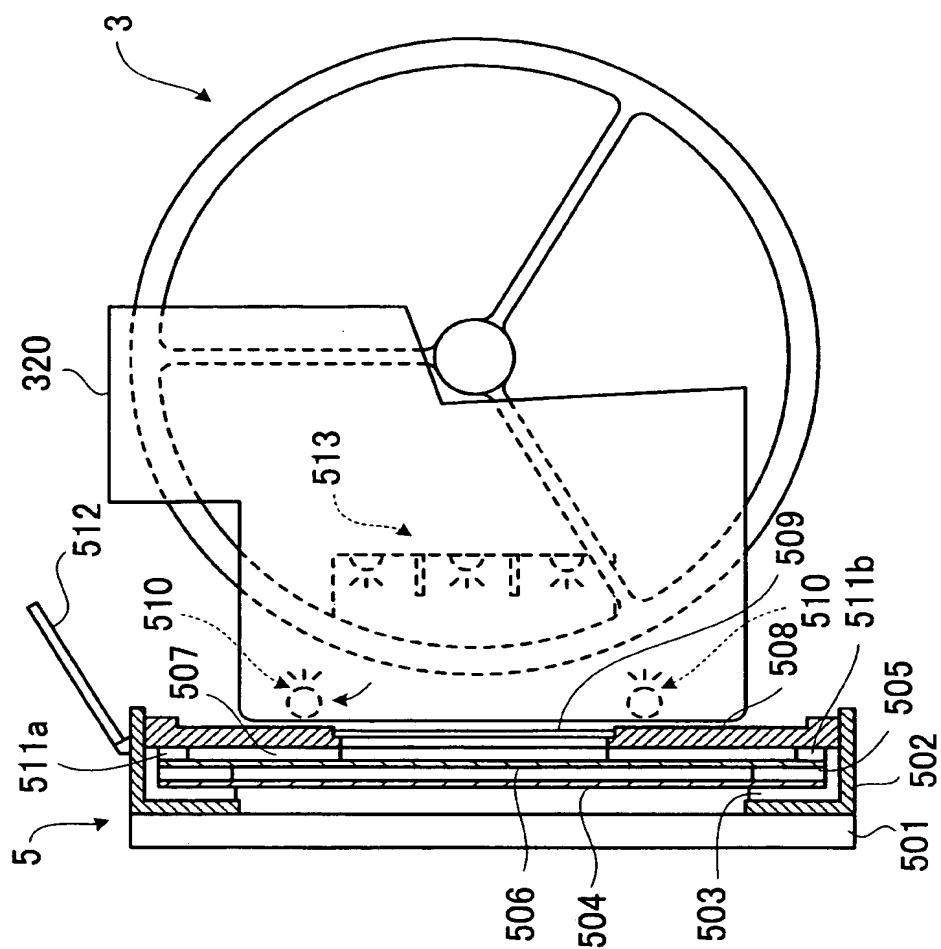
【図 3】



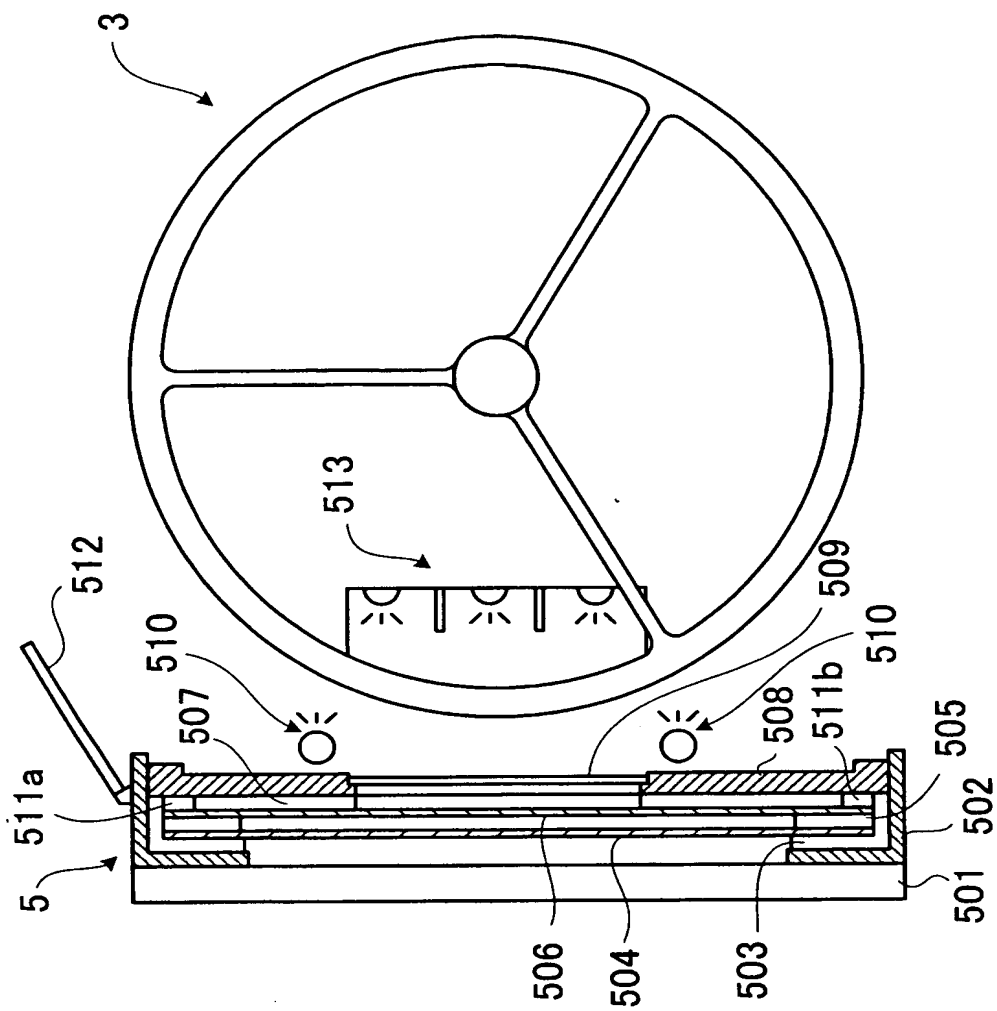
【図 4】

	340L	340C	340R
00			
01			
02			
91 03			
04			
92 05			
97 06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
93 13			
14			
94 15			
95 16			
96 17			
18			
19			
20			

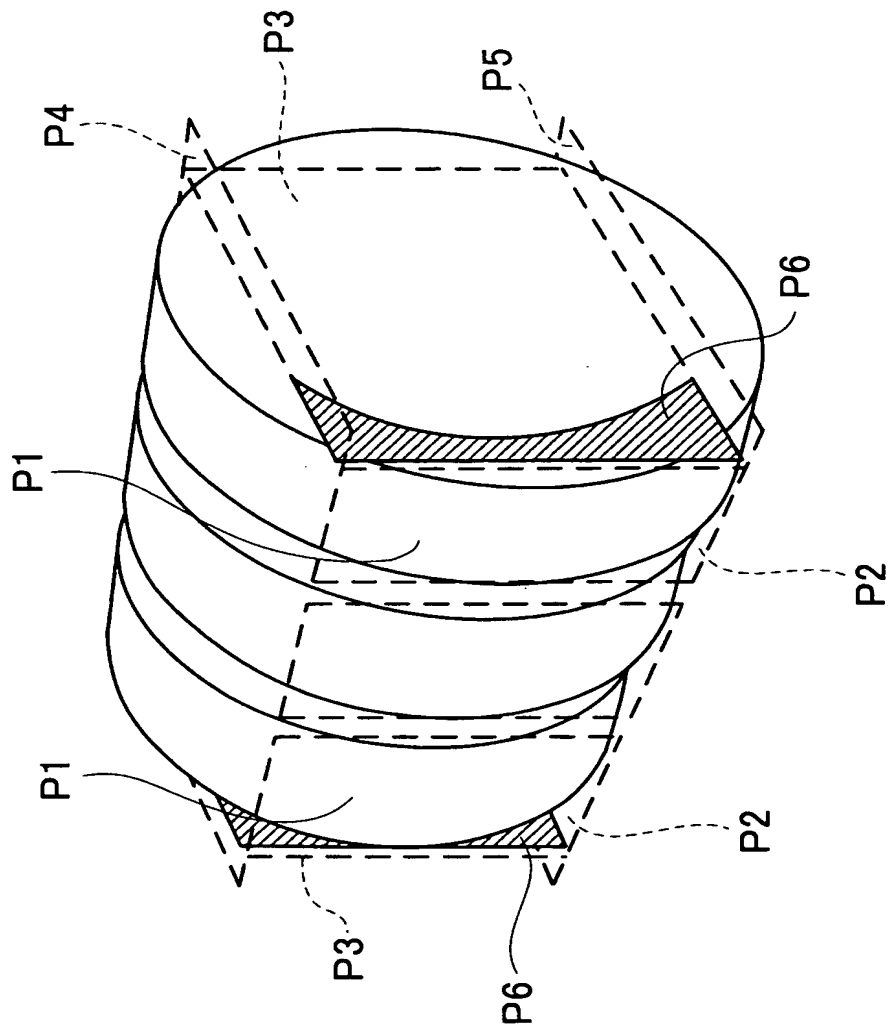
【図 5】



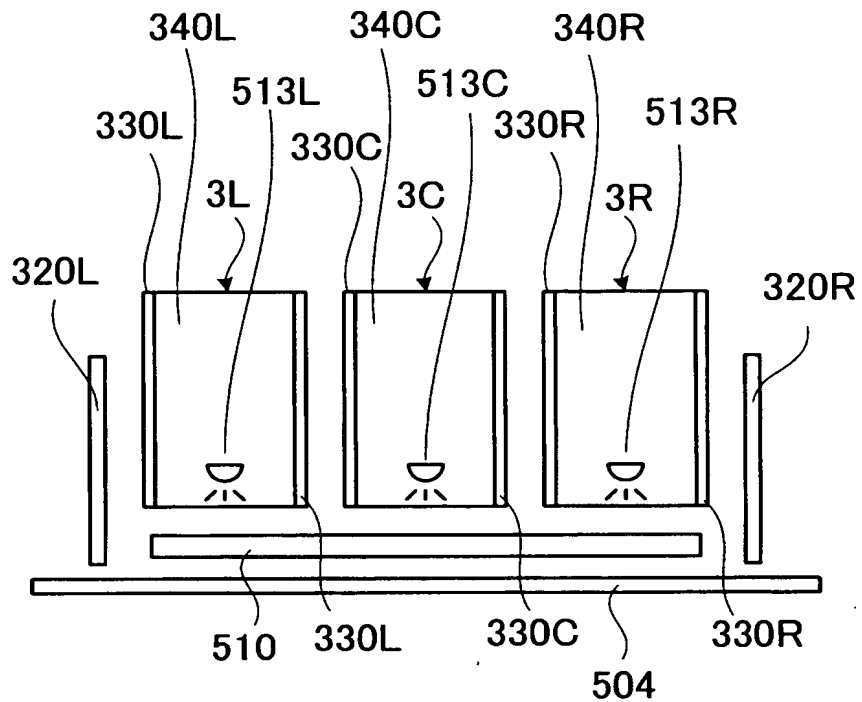
【図 6】



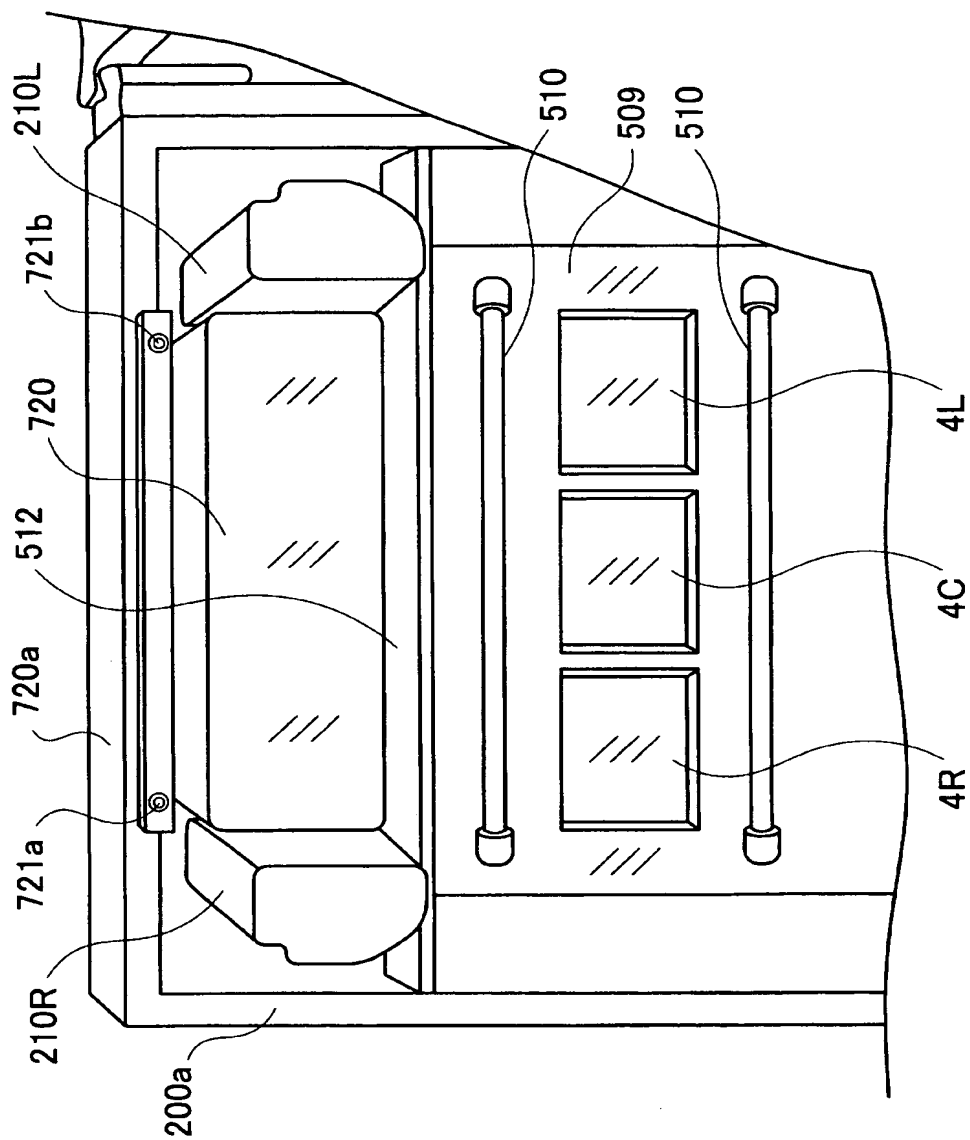
【図 7】



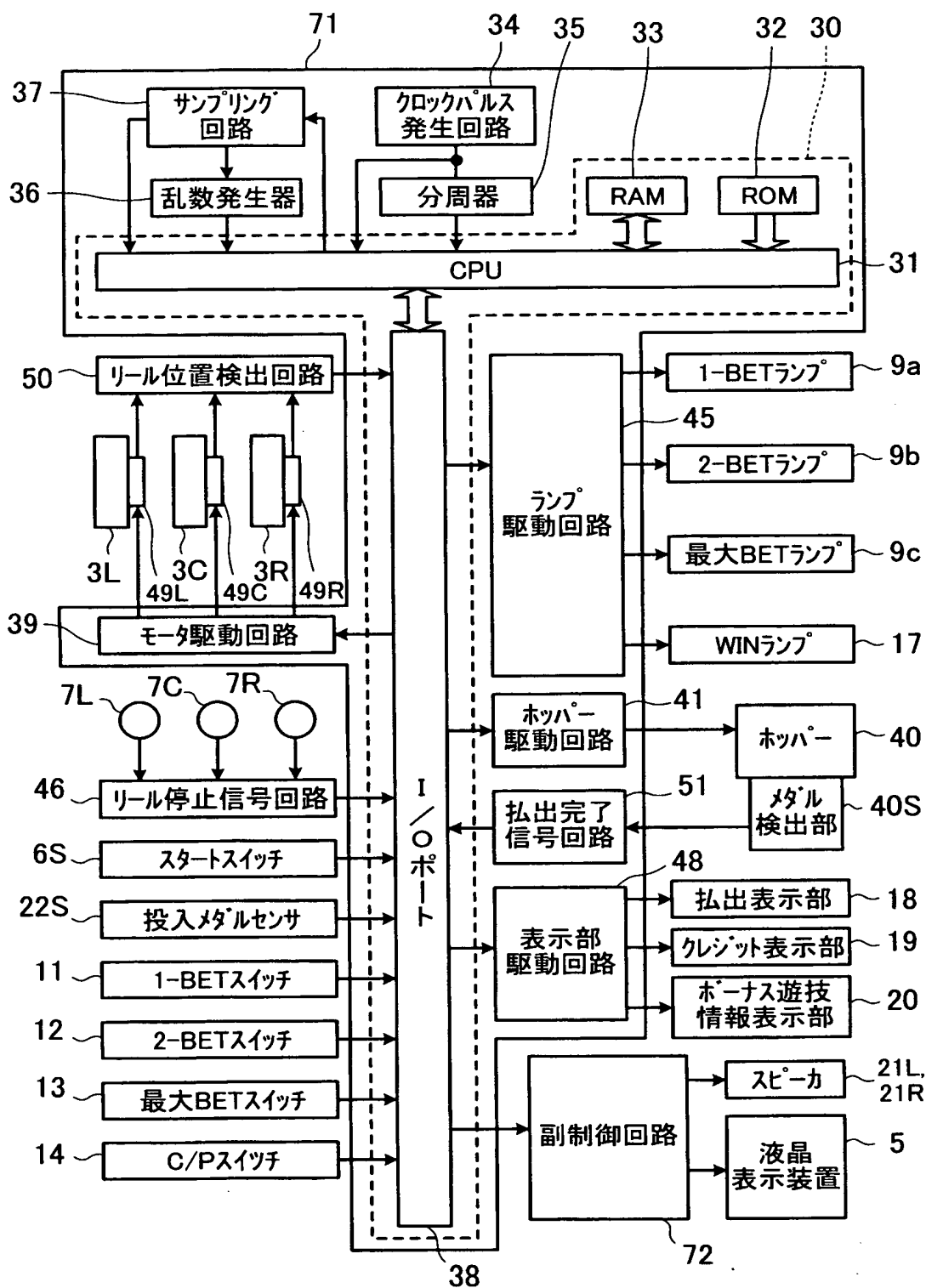
【図 8】



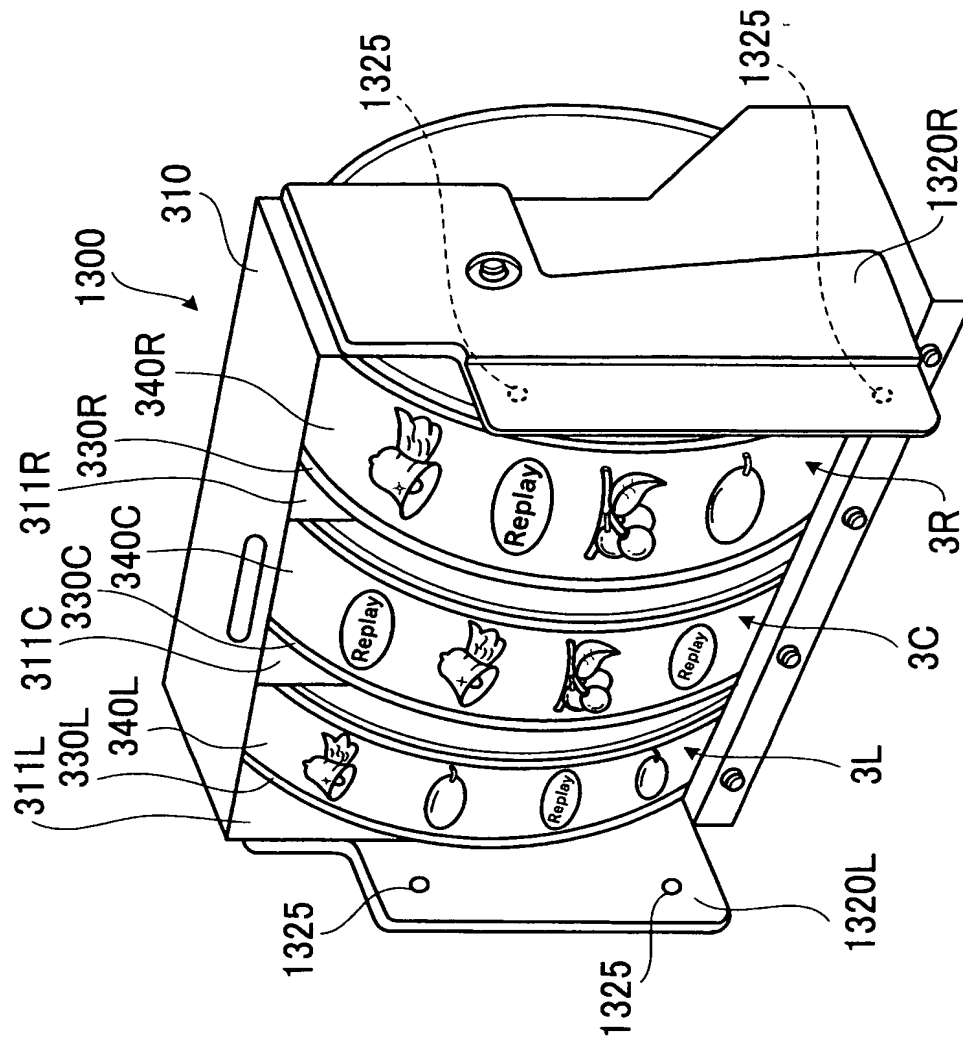
【図 9】



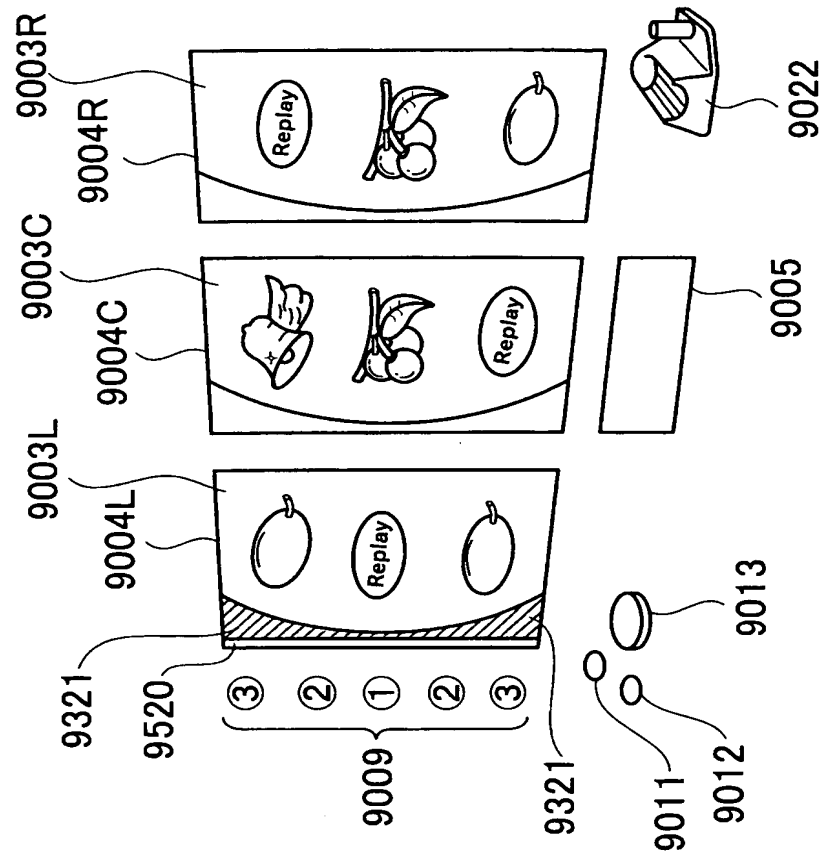
【図10】



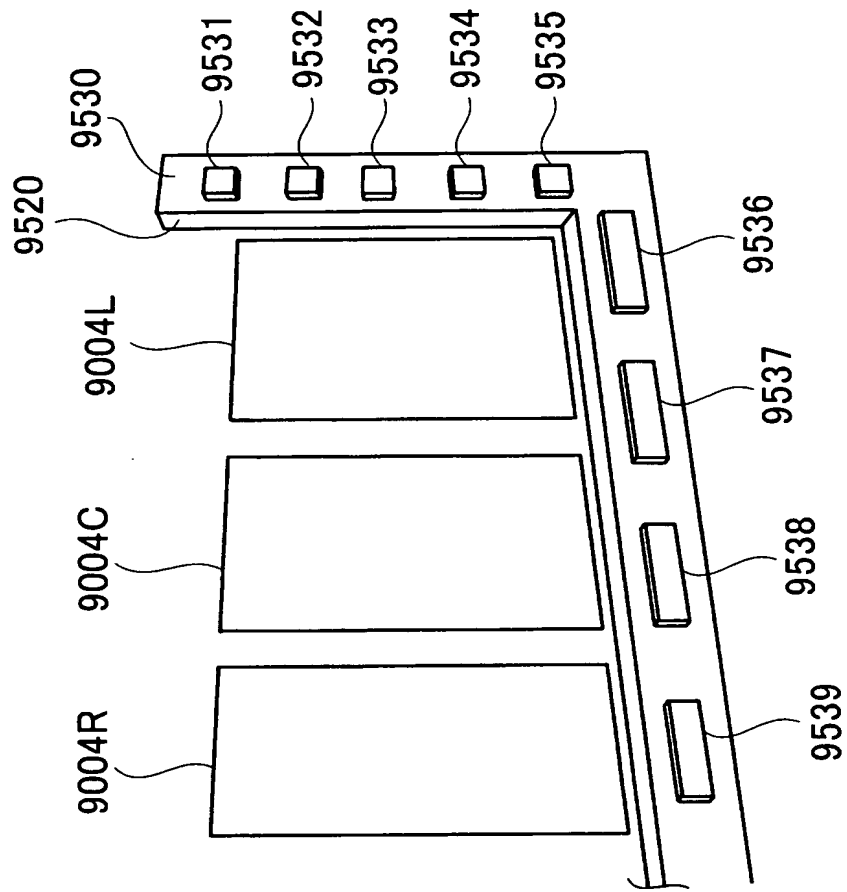
【図 12】



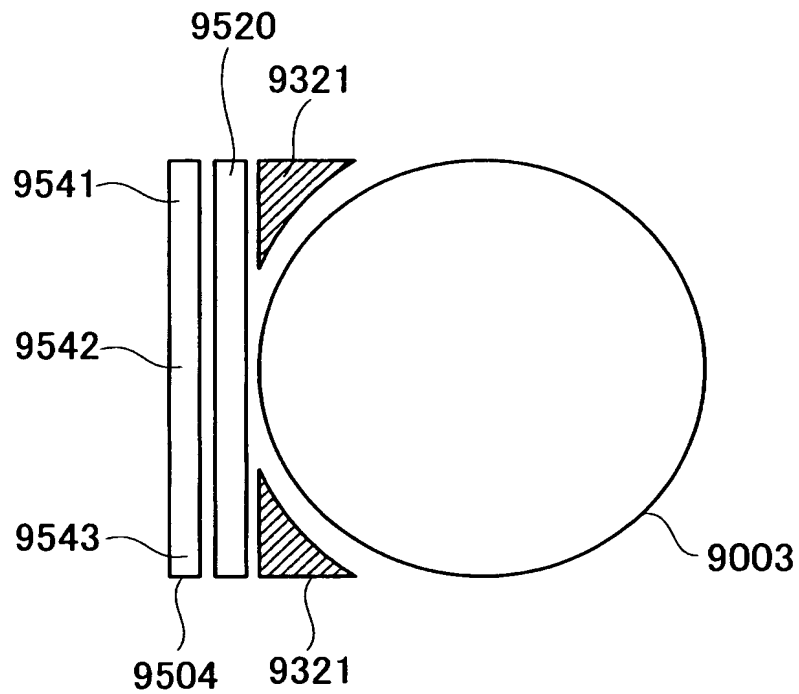
【図 13】



【図 14】



【図 15】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 液晶をリールの前方に設ける場合に、リールの図柄を透過表示する領域であっても画像を鮮明にすることができ、遊技者が画像を明確に認識して遊技を楽しむことができる遊技機を提供する。

【解決手段】 複数の図柄が曲面状の図柄配置面に配置されて前記複数の図柄で形成された複数の図柄列をそれぞれ変動表示するリール 3 と、前記変動表示手段の前方にリール 3 に対向して設けられ、前記図柄を平面状の図柄透過面で透過して表示するとともに、遊技に関する画像を表示する液晶 5 0 4 と、前記図柄を照明するリールバックライト 5 1 3 と、前記リール 3 の側方に設けられ、リール 3 の側方の面上において前記図柄配置面と前記図柄透過面とで挟まれた領域を覆って液晶 5 0 4 の画像表示を補助するリールサイドリフレクタ 3 2 0 とを備えた。

【選択図】 図 6

特願 2 0 0 2 - 3 3 4 1 1 8

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [5 9 8 0 9 8 5 2 6]

1. 変更年月日	1 9 9 8 年 7 月 2 3 日
[変更理由]	新規登録
住 所	東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
氏 名	アルゼ株式会社